
LEGO
RACERS 2
Manuel d'utilisation
RR

Merci de la confiance que vous nous avez témoignée en achetant LEGO® Racers 2, l'une des dernières nouveautés.

Chez LEGO, nous cherchons constamment à définir de nouveaux standards dans ce domaine passionnant que constituent les jeux informatiques, en y apportant les valeurs qui, de tout temps, ont contribué à la réussite de notre entreprise. Comme avec nos jeux, nos logiciels s'articulent autour de contenus de qualité pensés pour stimuler, de façon nouvelle, l'imagination et la créativité.

Le soin que nous apportons au test de nos produits nous permet de nous prévaloir du fait que nos logiciels sont 100% adaptés aux enfants et, de ce fait, méritent la norme de qualité "Testé et approuvé par les enfants".

Table des matières

Installation du jeu

Système

Système d'exploitation : Windows® 95/98/ME compatible DirectX. LEGO® Racers 2 n'est pas compatible avec les systèmes suivants : Windows NT, OS/2, Linux ou systèmes émulés Windows.

Configuration requise

Processeur	Pentium II 266 MHz, Pentium II 350 MHz ou plus rapide recommandé.
Mémoire	64 Mo de RAM ou plus.
Affichage	Carte accélératrice de 16 Mo compatible Direct 3D.
Son	Carte son 100 % compatible Windows® 95/98/ME et DirectSound.
Lecteur de CD-ROM	Lecteur de CD-ROM/DVD quadruple vitesse ou plus rapide.
Périphériques	Clavier 100% compatible Windows 95/98/ME requis. (Les volants, pédales, joysticks et manettes de jeu à 6 boutons compatibles Windows 95/98/ME sont également pris en charge.)
DirectX	DirectX 8a, inclus sur le CD-ROM LEGO, Racers 2, doit être impérativement installé pour exécuter le jeu.
Disque dur	200 Mo d'espace disque disponible non compressé*.

Remarque : il se peut que ton système requiert les pilotes Windows 95, 98 ou ME les plus récents. Pour exécuter le jeu, le CD-ROM/DVD doit être présent dans le lecteur.

* "Non compressé" signifie que les fichiers du disque dur n'ont pas été compressés, ce qui permet d'augmenter la taille de l'espace disque disponible.

Installation de LEGO® Racers 2

Insère le CD-ROM/DVD LEGO® Racers 2 dans le lecteur. L'écran d'aide à l'installation apparaît au bout de quelques secondes.

LIS SOIGNEUSEMENT LES INSTRUCTIONS A L'ECRAN.

Installation du jeu

Si la fenêtre d'exécution automatique n'apparaît pas, cela signifie que la fonction Exécution automatique n'est pas activée.

Pour installer manuellement LEGO Racers 2, double-clique sur l'icône Poste de travail sur ton bureau. Double-clique ensuite sur l'icône du lecteur de CD-ROM/DVD et sur le fichier 'Setup.exe' et suis les instructions qui apparaissent à l'écran.

Commencer à jouer à LEGO® Racers 2

Si des applications autres que le **programme d'installation** sont en cours d'utilisation, tu dois redémarrer ton ordinateur. Il est souhaitable de réduire au minimum le nombre d'applications ouvertes lors de l'exécution du jeu. De même, il est préférable d'attendre la fin de l'activité du disque dur avant de lancer le jeu. Si l'icône LEGO® Racers 2 apparait sur ton bureau Windows®, double clique dessus pour lancer le jeu. Sinon tu peux commencer en cliquant sur:

Démarrer
Programmes
LEGO Media
LEGO Racers 2
LEGO Racers 2

Désinstallation de LEGO® Racers 2

Si tu as des difficultés, n'hésite pas à te faire aider d'un adulte !

Il est préférable de désinstaller LEGO® Racers 2 à partir de l'option de désinstallation du jeu.

Pour cela, clique sur :

Démarrer
Programmes
LEGO Media
LEGO Racers 2
Désinstaller LEGO Racers 2

Le programme de désinstallation se charge de supprimer tout fichier lié au jeu présent dans ce système.

Installation du jeu

Remarque : les parties sauvegardées ne sont pas effacées par le programme de désinstallation. Cette opération doit être effectuée manuellement.

Comment être sûr que tous mes pilotes DirectX sont bien certifiés ?

DirectX 8a est inclus sur le CD-ROM LEGO® Racers 2. Une fois LEGO Racers 2 installé, tu seras invité à installer DirectX 8a. Pour installer DirectX 8a, suis les instructions à l'écran.

Remarque : si tu as le moindre doute concernant l'installation de tes pilotes DirectX, n'hésite pas à contacter le fabricant de ton équipement. En cas d'installation incorrecte, DirectX peut en effet altérer la configuration de l'image et du son de ton ordinateur.

Pour vérifier la configuration de DirectX 8a, suis les instructions suivantes :

Clique sur **Poste de travail**
Sélectionne successivement :
le lecteur **C:**
le dossier **Program Files**
le dossier **DirectX**
le dossier **Setup**
l'icône **DXDIAG** (un cercle bleu marqué d'une croix jaune).

La fenêtre qui apparaît possède plusieurs onglets. Clique sur Fichiers DirectX. Chaque fichier fait l'objet d'un traitement spécifique. La section Remarques présente une liste exhaustive des problèmes que tu peux rencontrer.

La plupart des fabricants de cartes vidéo et son créent régulièrement des mises à jour pour les gestionnaires DirectX sous Windows 95/98/ME. Pour obtenir les pilotes compatibles DirectX, contacte les fabricants de chaque élément non pris en charge.

Si tu rencontres la moindre difficulté lors de l'exécution de LEGO Racers 2, consulte le fichier Lisezmoi du CD-ROM.

Introduction



Battu dans le premier jeu LEGO® Racers, Rocket Racer ne s'est jamais vraiment remis de sa défaite. Dans son esprit, il a quitté la scène. Puis un jour, alors qu'il erre dans Sandy Bay, il aperçoit une publicité pour Xalax, la fameuse planète des pilotes fous, les Ramas. “Ouah, se dit-il, une planète avec rien que des pilotes, c'est le pied !”

Il parvient à gagner le respect des Ramas en franchissant le portail intergalactique. Notre champion reprend vite confiance en lui. Il se fait construire une super voiture et se relooke. Aujourd'hui, Rocket Racer fait son grand retour et s'apprête à lancer un défi aux mondes LEGO. Rejoins-le sur Xalax et affronte-le, ainsi que tous ses copains extraterrestres, afin de remporter le titre de champion intergalactique !

Tu incarnes un habitant de Sandy Bay et tu entends parler du défi qui vient d'être lancé. Tu décides de tout faire pour participer au championnat. Mais tu n'es pas seul dans ce cas : quatre autres habitants aimeraient eux aussi aller à Xalax y représenter leur ville. Ta première mission sera donc de tous les battre. Ensuite, tu iras dans trois autres mondes LEGO, afin d'accroître tes performances et améliorer ta voiture. Tu auras alors tous les atouts en main pour battre Rocket Racer.



Commencer à jouer

Démarrage rapide

Si tu veux te mettre en piste illico presto, voici comment faire !

Une fois le jeu chargé, sélectionne **1 Joueur** dans le **menu principal** à l'aide des touches de direction haut et bas et appuie sur Entrée. Choisis **Arcade**, puis **Sandy Bay** et enfin l'un des circuits disponibles. Choisis le nombre de tours (à l'aide des touches de direction gauche et droite), entre ton nom, sélectionne un pilote et enfin une voiture. Tu te retrouveras directement sur la ligne de départ !

Menus



Pour naviguer dans les menus, sers-toi des touches de direction de ton clavier et appuie sur Entrée pour faire ta sélection. Pour revenir en arrière, utilise la touche Echap.

Le premier menu est le menu principal, qui te propose six options :

- 1 Joueur
- 2 Joueurs – Cette option te permet de jouer contre un de tes amis.
- Construction – Cette option te permet de créer un pilote et de construire une voiture.
- Options de jeu
- Charger/Sauvegarder
- Sortie - Sélectionne cette option pour quitter le jeu.

Tu trouveras plus d'informations sur les modes 1 Joueur, 2 Joueurs et Construction, plus loin dans ce manuel.

Options de jeu

Sélectionne **Options de jeu** pour accéder aux cinq options suivantes :

- Graphismes
- Son
- Commandes
- Langue
- Rattraper

Dans le **menu graphismes**, tu peux modifier la **qualité de l'image** (les effets spéciaux tels que les nuages et le temps), le **niveau de détail** (la quantité de détails dans les mondes) ainsi que la **résolution** (plus la résolution est faible, plus le jeu ira vite.) Tu peux également modifier la **compression**. Certaines cartes graphiques affichent en effet les textures de manières différentes et permettent ainsi d'améliorer la qualité de l'image. Cependant, cette option ne doit être activée qu'en cas de nécessité. Sers-toi des touches de direction gauche et droite pour régler chaque curseur.

Le **menu son** te permet de contrôler le volume de la musique (**Volume de la musique**) et des effets sonores (**Volume des effets**) à l'aide des touches directionnelles gauche et droite. Ces mêmes touches te permettent de choisir la qualité du son.

Dans le **menu commandes**, tu trouveras deux autres options qui permettent à chaque joueur de choisir les touches qu'il désire utiliser. Si tu veux jouer à un seul joueur, choisis l'option **1 Joueur**. Sélectionne **Configurer** pour faire apparaître un menu intitulé **Joueur 1**. Lorsque le titre apparaît en surbrillance, appuie sur les touches de direction gauche et droite pour sélectionner un dispositif de contrôle (clavier ou joystick). Tu verras alors apparaître la liste de toutes les fonctions du jeu auxquelles de nouvelles touches peuvent être attribuées. Sers-toi des touches de direction haut et bas pour sélectionner une fonction (par exemple, Accélérer), appuie sur Entrée et ensuite sur la touche (ou le bouton de joystick) que tu désires utiliser pour cette fonction.

Pour changer la langue du jeu, sélectionne l'option **Langue** et sers-toi des touches directionnelles gauche et droite pour faire défiler les choix et valide à l'aide de la touche Entrée.

La fonction **Rattraper** permet de régler automatiquement la difficulté de la partie en fonction de ton niveau. Sers-toi des touches directionnelles gauche et droite pour activer ou désactiver cette fonction.

Charger/Sauvegarder

L'option Charger/Sauvegarder du menu principal te permet de sauvegarder tes meilleurs temps ainsi que les voitures et les personnages que tu as conçus ou encore de charger toutes les données précédemment sauvegardées.

Attention : chaque sauvegarde écrase les données précédentes. Si, au cours d'une partie, tu bats ton meilleur temps ou construis une nouvelle voiture, veille bien à sauvegarder avant de quitter LEGO® Racers 2.

LEGO® Racers 2 te permet de construire la voiture de course de tes rêves ! Tu disposes pour cela de toutes sortes de briques LEGO. Tu peux également créer un pilote LEGO. Sélectionne **Construction** dans le **menu principal**, définis le nombre de joueurs pour la partie, puis choisis l'une des deux options suivantes :

Construction voiture

Commandes

Faire défiler les briques/types de briques	Touches de direction gauche et droite
Déplacer les briques	Touches de direction
Supprimer une brique/Annuler/Retour	Echap
Sélectionner une brique/un type de brique	Entrée
Sélectionner la brique venant d'être placée	2 (clavier numérique)
Sélectionner la brique suivante à placer	8 (clavier numérique)
Faire pivoter la brique à 90° vers la gauche/dans le sens inverse des aiguilles d'une montre	4 (clavier numérique)
Faire pivoter la brique à 90° vers la droite/dans le sens des aiguilles d'une montre	6 (clavier numérique)

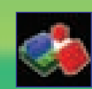


L'option **Construction voiture** te permet soit de sélectionner une voiture pré-construite soit de construire ton propre véhicule. Sélectionne d'abord une série de briques de construction : celles-ci sont classées en fonction du monde auquel elles appartiennent et sont disponibles dès que tu atteins ce monde en mode **Aventure.**

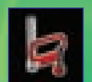
Pour sélectionner une voiture pré-construite, sélectionne l'image du garage sur la barre en haut de l'écran à l'aide des touches de direction droite et gauche, puis valide en appuyant sur Entrée. Sers-toi des mêmes touches pour faire défiler les différents modèles et de la touche Entrée pour valider. Choisis le symbole ✓ et appuie une nouvelle fois sur la touche Entrée.

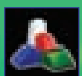
Construire une voiture est d'autant plus aisé que Sparky sera toujours là pour t'aider. Les briques se placent sur le châssis. (Le châssis est le cadre sur lequel sont fixées les roues.) Seule la couche supérieure de briques peut être modifiée. Si tu désires changer une brique située en dessous d'autres briques, tu dois d'abord supprimer celles-ci. Au début, seule la catégorie châssis est disponible. Choisis-en un à l'aide des touches de direction gauche et droite et valide en appuyant sur Entrée. Attention : tu ne peux pas déplacer ni faire pivoter ton châssis. Après avoir choisis ton châssis, tu peux placer 19 briques de plus. Tu peux voir le nombre de briques qu'il te reste en bas de l'écran

Pour t'aider à placer tes briques, tu disposes de deux fenêtres. Celle de droite affiche une vue 3D de ta voiture, tandis que celle de gauche, une vue du dessus. Utilise les touches de direction gauche et droite pour faire défiler les catégories de briques et choisis-en une en appuyant sur Entrée. La barre en haut te permet d'afficher toutes les briques LEGO® disponibles pour telle ou telle catégorie.

 Briques rectangulaires

 Briques bizarroïdes

 Accessoires

 Briques assorties


 Pare-brise

Sers-toi des mêmes touches pour choisir une brique. Celle-ci apparaîtra dans les deux fenêtres principales. Appuie sur Echap, pour annuler ton choix et choisir une autre brique ou deux fois pour revenir aux catégories de briques.

Une fois ta brique sélectionnée, sers-toi des touches de direction pour la déplacer et des touches 4 et 6 du clavier numérique pour la faire pivoter. Comme dans la réalité, les briques LEGO doivent s'encastrer les unes dans les autres. Ainsi, si une brique ne peut s'encastrer dans une autre, tu la verras rebondir. Appuie sur Entrée pour placer la brique, elle se positionnera automatiquement. Par défaut, une brique de la même catégorie est mise à ta disposition. Appuie sur Echap pour revenir à la barre de sélection des briques en haut de l'écran et en choisir une autre. Ou bien, sers-toi des touches 2 et 8 du clavier numérique pour déplacer les briques déjà placées. Les briques sélectionnées se déplacent exactement de la même manière que les nouvelles briques. Enfin, sélectionne le symbole ✓ et appuie sur la touche Entrée pour terminer.

Construction personnage



Cette fonction te permet de concevoir un pilote LEGO® pour ta voiture. Comme pour la construction de voitures, Sparky te guidera à chaque étape.

Commence par choisir la tête de ton pilote. Sers-toi des touches de direction gauche et droite pour faire défiler les différents visages et sélectionnes-en un à l'aide de la touche Entrée, ou bien reviens en arrière à l'aide de la touche Echap. Une fois la touche Entrée pressée, tu seras invité à choisir un chapeau, un buste et enfin des jambes.

Commandes

Gauche/Aller à gauche	Touche de direction gauche
Droite/Aller à droite	Touche de direction droite
Haut/Accélérer	Touche de direction haut
Bas/Marche arrière	Touche de direction bas
Freiner	Espace
Activer le power-up	1
Activer le booster	2
Pause/Options	Echap
Parler	3
Regarder derrière	4
Haut/Missile à tête chercheuse	5
Bas/Missile à tête chercheuse	6
Accélérer/Passer la conversation	Entrée

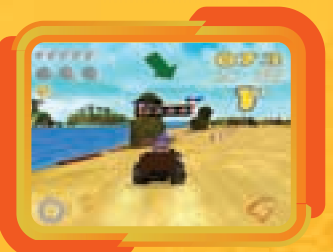
Si tu le désires, tu peux modifier les commandes en sélectionnant **Options de jeu** dans le **menu principal.**

Postes de contrôle

Lors d'une course de LEGO® Racers 2, tu dois faire en sorte de passer, dans l'ordre, chacun des postes de contrôle. C'est le seul moyen de remporter la course ! La flèche de direction en haut de l'écran t'indique la direction du prochain poste de contrôle.

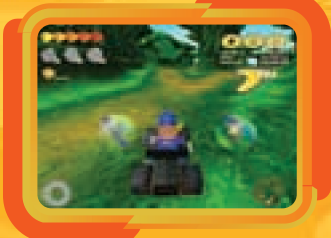
Perte de briques et utilisation des stands

Lorsque tu circules sur les circuits de LEGO® Racers 2 et que tu percutes des objets, des briques LEGO risquent de se détacher de ta voiture ! Certains power-ups sont également susceptibles d'endommager ta voiture, notamment lorsqu'ils sont utilisés par d'autres joueurs.



Pour récupérer les briques perdues en cours de route, il te suffit d'emprunter la piste des stands, présente sur chaque circuit. Si tu perds toutes tes briques (le châssis compte comme une brique), tu devras y aller à pied !

Power-ups



Pendant la course, tu verras toutes sortes de power-ups flotter au-dessus des circuits. Tu peux les récupérer en roulant dessus. La console fait alors défiler les 7 types de power-ups et en choisit un de manière aléatoire. Les power-ups apparaissent dans l'indicateur de power-up actuel. Dès que tu repères le power-up qui te convient, sélectionne-le à l'aide de la touche d'activation power-up. La console t'indiquera quel power-up était affiché lorsque tu as activé la fonction.

Sers-toi de cette même touche pour utiliser le power-up. Si tu disposes déjà d'un power-up, tu ne peux pas en récupérer d'autre.

Tous les power-ups ont un effet spécial. Un seul d'entre eux ne dispose pas de la fonction d'utilisation avancée. Certains sont plus rapides que d'autres, ce qui te permet d'en changer plus vite. Une fois le power-up activé, tu peux voir défiler son temps d'activité dans l'indicateur correspondant.



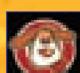
Ce disque vole en ligne droite et rebondit sur les éléments du paysage jusqu'à ce que son niveau d'énergie s'épuise ou qu'il percute une voiture.

Utilisation avancée : tu peux jeter le disque sur les voitures qui se trouvent derrière toi en maintenant enfoncée la touche regarder derrière, et ensuite la touche d'activation power-up.



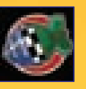
Ce power-up crée un nuage autour de ta voiture, qui grossit et finit par éclater. Cet orage inflige d'importants dégâts aux autres voitures.

Utilisation avancée : au lieu d'appuyer sur la touche d'activation power-up, maintiens-la enfoncée pendant au moins une seconde. Le nuage grossira autant mais lorsque tu relâcheras la touche, il atterrira directement sur le circuit. Il continuera à grossir et si une autre voiture la percute, il éclatera. (La voiture recevra le double des dommages subis par les autres voitures situées à proximité.) Plus le nuage reste longtemps sur le circuit, plus les dommages sont élevés. (Seule ta voiture sera épargnée.) Cependant, veille à lâcher le nuage avant que les cinq secondes ne soient écoulées, sinon il éclatera et c'est ta voiture qui recevra le double des dommages habituels.



Ce power-up est un puissant missile à tête chercheuse qui, tel un fin limier, trouve sa cible à coup sûr. Lorsque tu récupères ce power-up, tu verras une cible apparaître sur la voiture la plus proche devant toi. Utilise la fonction d'activation power-up pour diriger le missile sur cette voiture. La voiture n'a pas besoin d'être directement devant toi, le missile la trouvera automatiquement !

Utilisation avancée : appuie sur la touche missile à tête chercheuse haut ou sur la touche missile à tête chercheuse bas pour viser la voiture de ton choix, ensuite appuie sur la touche d'activation power-up pour envoyer le missile. De cette façon tu peux viser n'importe quelle voiture dans le jeu.



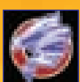
Ce power-up envoie une fusée géante équipée d'une foreuse en direction de tes adversaires. Une fois activée, la fusée file en ligne droite et détruit toutes les voitures sur son passage, jusqu'à percuter un élément du paysage ou un bâtiment.

Utilisation avancée : ce power-up peut également servir à accroître sensiblement ta vitesse. Pour cela, maintiens la touche d'activation du power-up enfoncée. Ta voiture s'accrochera à la fusée qui t'entraînera sur la piste jusqu'à ce que tu relâches la touche. Sois prudent lorsque tu utilises cette fonction, car tu n'as aucun contrôle sur la direction de la fusée. Veille également à relâcher la touche avant l'explosion de la fusée, sinon ta voiture risque d'en pâtir.



Ce power-up te rend invisible quelque temps. Les autres joueurs auront ainsi plus de difficultés à t'atteindre et le missile à tête chercheuse ne pourra pas retrouver ta trace. De plus, tu pourras dépasser les autres joueurs incognito !

Utilisation avancée : lorsque tu actives ce power-up, tu peux voler le power-up d'un autre joueur en percutant sa voiture. Ne t'inquiète pas, tu ne perdras pas pour autant les briques de ta voiture. Pour t'aider, une icône du power-up transporté apparaît au-dessus de chaque voiture.



Ce power-up crée une sorte de tourbillon qui se positionne sur le circuit, derrière ta voiture. Le tourbillon se met à grossir mais si aucune voiture ne l'atteint, il disparaît au bout de 5 secondes. Lorsqu'une voiture entre en contact avec le tourbillon, elle se met à tourner sur elle-même, le pilote en perd le contrôle et les dégâts sont importants. Ce power-up peut être très efficace si tu le positionnes à un endroit difficilement visible, comme après un virage.

Utilisation avancée : maintiens la touche d'activation du power-up enfoncée. Le tourbillon restera accroché à ta voiture et en grossissant, celui-ci formera une sorte de bouclier qui déviera toute attaque adverse. Cependant, veille bien à relâcher la touche dans les 5 secondes, sinon tu risquerais d'être pris dans le tourbillon, de perdre le contrôle de ta voiture et celle-ci ne sera pas belle à voir.



Lorsque tu actives ce power-up, toutes les autres voitures en lice commencent à partir en morceaux. Ce power-up dure 6 secondes; toutes les 2 secondes, une couche de briques LEGO® disparaît des voitures de tes adversaires !

Ce power-up est tellement puissant qu'aucune utilisation avancée ne lui est attribuée.

En piste avec LEGO® Racers 2

Booster

Dans LEGO® Racers 2, lorsque ta voiture perd des briques, des points sont ajoutés à la ligne de briques LEGO située en haut de l'écran et appelée Booster. Une fois le Booster rempli, appuie sur la touche d'activation du Booster et maintiens-la enfoncée pour que ta voiture se transforme en bolide. Si tu veux revenir à la vitesse normale avant que le Booster ne s'épuise, relâche la touche. Si tu attends que le Booster soit rempli au maximum pour l'utiliser, ta voiture sera hyper rapide !

Mode pause/Menu d'options

Tu peux mettre le jeu en pause en pleine course en appuyant sur la touche Echap. Tu verras alors apparaître un **menu d'options**, te proposant les cinq options suivantes :

- Continuer la course
- Recommencer
- Volume de la musique – Sers-toi des touches de direction gauche et droite pour régler le volume de la musique.
- Volume des effets – Sers-toi des touches de direction gauche et droite pour régler le volume des effets sonores dans le jeu.
- Quitter la course



Mode 1 Joueur

Lorsque tu sélectionnes 1 Joueur dans le menu principal, un autre menu apparaît avec les cinq options suivantes :

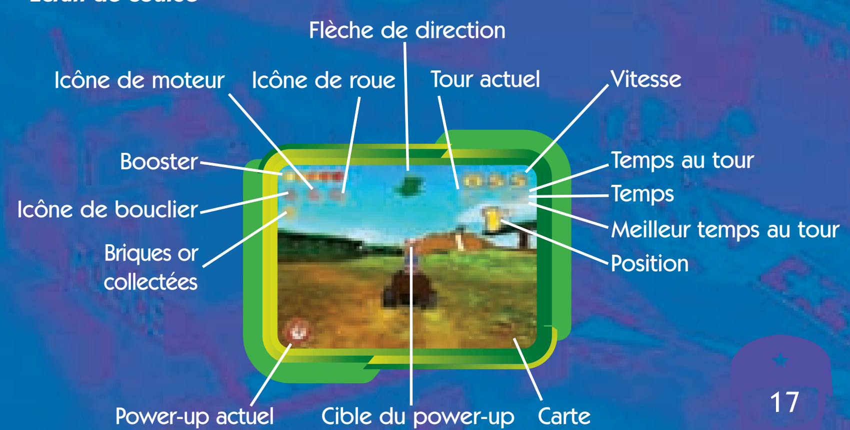
- Aventure
- Arcade
- Meilleurs temps
- Contre la montre
- Jeux bonus

Aventure

Il s'agit du principal mode de jeu de LEGO® Racers 2. Il te permet de voyager dans les mondes LEGO pour ensuite affronter Rocket Racer sur Xalax. Lorsque tu remportes des courses en mode **Aventure**, tu déverrouilles des circuits pour les autres modes.

D'abord, tu auras le choix entre commencer une nouvelle partie ou continuer une partie précédemment sauvegardée. Si tu commences une nouvelle partie, tu seras invité, avant de te lancer sur la piste, à entrer ton nom, à créer ton pilote et à construire ta voiture. Si tu préféres choisir une voiture que tu as déjà construit, sélectionne le symbole garage à partir de la barre en haut de l'écran.

Ecran de course



Voici quelques précisions concernant quelques-unes des fonctions ci-dessus :

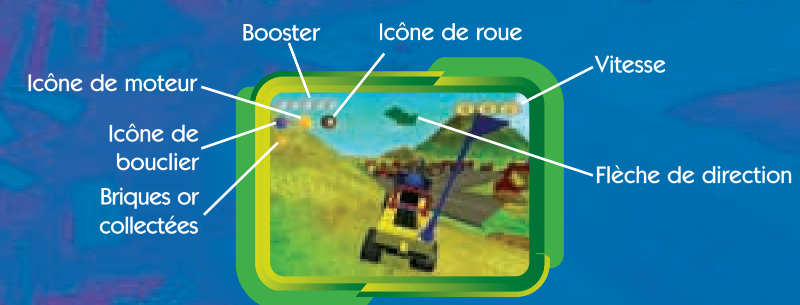
Meilleur temps au tour – Il s'agit du meilleur temps au tour réalisé jusqu'à présent sur ce circuit avec ta console.

Cible du power-up – Il s'agit de la voiture que le power-up actuel est en train de cibler.

Flèche de direction – Cette flèche indique la direction du prochain poste de contrôle (dans une course) ou du prochain objectif (tels une porte d'accès ou un personnage important). Lorsque tu t'en approches, la flèche se positionne directement à l'endroit où tu dois te rendre.

Icônes de moteur, de bouclier et de roue – Lorsque tu obtiens un objet, celui-ci se positionne sur l'icône correspondante. Les chiffres apparaissant à côté des icônes indiquent le nombre de points de bonus voiture attribué à l'objet. (Pour gagner des points de bonus voiture, il faut remporter des **jeux bonus.**)

Ecran hors course



Personnages

En mode Aventure, tu rencontreras Sparky, le mécanicien de Sandy Bay. Il t'aidera à construire une voiture, à créer ton personnage et te montrera comment piloter. Tu verras bien d'autres personnages encore, tant à Sandy Bay que dans les autres mondes LEGO®. Dès que tu aperçois quelqu'un, roule dans sa direction. S'il a quelque chose à te dire, tu verras apparaître une bulle au-dessus de lui. Si tu veux parler à quelqu'un, active la fonction Parler. Si tu as déjà rencontré cette personne, appuie sur la touche d'accélération pour aller plus vite.

Mode 1 Joueur

Les briques or



Avant de pouvoir accéder aux autres mondes LEGO®, tu devras battre les quatre pilotes de Sandy Bay. Pour acheter les billets d'accès à ces mondes, un certain nombre de briques or sont nécessaires. Une brique or t'est décernée à chaque fois que tu remportes une course (à l'exception des courses contre les boss). Chaque monde comporte également trois briques or cachées que tu dois essayer de retrouver. N'hésite pas à parler aux habitants, ils sont susceptibles de te donner des indices qui te seront utiles. Si tu récupères toutes les briques or (35 en tout) et que tu termines le jeu, Sparky te donnera une surprise spéciale à ton retour à Sandy Bay.

Portes d'accès

Lorsque tu as battu les quatre pilotes de Sandy Bay et que tu as remporté suffisamment de briques or, tu peux rejoindre les portes d'accès des autres mondes LEGO®. Pour les trouver, suis la flèche de direction en haut de l'écran. Dès que tu as assez de briques or, tu peux te rendre dans le monde de ton choix.

Jeux bonus



Chaque monde de LEGO® Racers 2 a son propre **jeu bonus**. Pour y participer, tu devras trouver les portails secrets, qui sont au nombre de deux dans chaque monde. Le premier que tu trouveras te donnera accès à une version normale du jeu ; le second, à une version plus difficile. Tu n'es pas obligé de terminer la version normale pour pouvoir participer à la version difficile. Une fois que tu as trouvé un tourbillon, celui-ci se positionne à l'entrée du monde correspondant de façon à ce que tu puisses participer à tout moment au jeu bonus (sauf sur Sandy Bay).

- **Sandy Bay : la station de taxi.** Le chauffeur de taxi de Sandy Bay te demande de l'aider. Sers-toi de la carte pour savoir où prendre les passagers et les emmener à destination. La flèche de direction t'indique les points de départ et d'arrivée.
- **Dino Island : la panne d'essence.** Les réserves d'essence de l'avant-poste de recherche sont presque épuisées. Bientôt, les véhicules seront inutilisables et il deviendra impossible de protéger les dinosaures. Aide les Adventurers à collecter des barils d'essence dispersés sur l'île, en te servant de la carte et de la flèche de direction. Tu ne peux porter que quelques barils à la fois. Tu devras donc en déposer à l'avant-poste de recherche avant d'aller en chercher d'autres.
- **Mars : les cristaux d'énergie.** Doc essaie de recharger la navette spatiale, qui s'est écrasée. Pour cela, il a besoin de quelques cristaux d'énergie extraterrestres. Aide-le à en collecter mais dépose-les vite à la navette pour pouvoir aller en chercher d'autres.
- **Arctic : les ballons-sondes.** Une tempête va bientôt déferler sur la base arctique. Aide les chercheurs à récupérer leurs ballons-sondes, mais lâches-en régulièrement, sinon ta voiture risque de devenir incontrôlable, voire de s'envoler !
- **Xalax : les drones.** Intercepte les drones en mouvement et largues-en régulièrement sur la zone de droppage, de façon à ce que tu puisses en emporter d'autres dans ta voiture.

Tu dois relever chacun de ces défis avant la fin du temps imparti. Pour collecter les objets, il te suffit de rouler dessus. Certains d'entre eux sont gardés ; si un garde te surprend, tu devras lâcher tous les objets en ta possession et les récupérer à nouveau. Si des objets tombent dans l'eau ou la lave, ils sont perdus. Lorsque le nombre de briques que tu peux collecter est inférieur au nombre de briques nécessaires pour terminer le jeu, la partie prend fin.

Lorsque tu termines pour la première fois un jeu bonus (aux deux niveaux de difficulté), tu reçois un point de bonus voiture. Les bonus voiture sont de petites améliorations qui peuvent s'appliquer au moteur, au bouclier ou aux roues que tu as reçus. A toi de décider à quel élément tu veux attribuer les points. A chaque catégorie correspond un nombre maximum de points. (Tu es informé quand tu ne peux plus en ajouter.) Tu n'es pas obligé de gagner un objet pour lui attribuer des points. De plus, les points de bonus voiture t'aideront même si tu n'as pas l'objet en question.

Entrées

Lorsque tu te rends dans un nouveau monde LEGO®, tu arrives dans l'entrée. Il s'agit d'une immense pièce qui te donne accès aux différents circuits et aux **jeux bonus** (si tu les as trouvés !) Sparky y est présent et pourra t'aider à sauvegarder ta partie. Tu verras également une porte qui te permet de revenir à Sandy Bay.

Chaque monde comporte quatre circuits, sur lesquels tu peux te lancer dans n'importe quel ordre. Chaque circuit a sa propre porte qu'il suffit de passer pour accéder à la ligne de départ. Si tu remportes une brique or sur un circuit, une photo de la brique apparaîtra au-dessus de la porte du circuit correspondant. De cette façon, tu peux savoir très facilement quel circuit tu as déjà terminé. Lorsque tu as collecté les quatre briques or, une autre porte s'ouvre dans l'entrée, conduisant au circuit du boss.

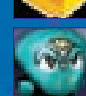
Sandy Bay ne comporte pas d'entrée. Ainsi, tu dois utiliser le **menu 1 Joueur** pour accéder aux **jeux bonus** ou retrouver les tourbillons cachés.

Boss

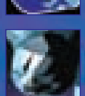
Dans LEGO® Racers 2, tu devras affronter trois boss. Lorsque tu en bats un, celui-ci te donne une récompense qui t'aidera à battre Rocket Racer.



Sur Dino Island, tu devras affronter Sam Sanister. Celui-ci fait tomber de l'huile derrière sa voiture pour essayer de te ralentir. Il peut utiliser tous les power-ups mais peut être aussi touché par tes propres power-ups ! Si tu le bats, il te donnera un moteur nettement plus puissant et surtout, plus rapide que le tien.



Sur Mars, tu affronteras Riegel, le chef des Martiens. Celui-ci pilote un mech géant équipé de super boucliers. Il résiste à tous les power-ups mais en contrepartie, ne peut pas en récupérer. Bref, de la vitesse, rien que de la vitesse ! Si tu bats Riegel, celui-ci t'offrira un bouclier martien qui rendra ta voiture indestructible.





Dans l'Arctic, c'est Le Berg que tu devras affronter : un énorme monstre de glace qui n'a même pas besoin de voiture. Tout comme Riegel, il ne peut pas récupérer de power-ups et ne peut être atteint par ceux-ci. Le Berg aime bien lâcher des stalagmites géants sur le circuit, alors sois prudent ! Si tu le bats, il te donnera des roues super adhérentes.

Pour que Rocket Racer t'invite à Xalax, tu dois battre les trois boss.

Xalax

Comme Rocket Racer, tu devras aller sur Xalax en passant par le portail intergalactique de Sandy Bay. Lorsque tu seras prêt à partir, la flèche verte t'indiquera la direction du portail. Sur Xalax, tu affronteras d'abord les meilleurs pilotes Ramas sur quatre circuits de qualification ; une fois que tu les auras tous battus, tu pourras enfin te mesurer à Rocket Racer, le plus grand pilote de toute la galaxie !

Mode pause/Menu d'options

Même si tu n'es pas en piste, tu peux mettre le jeu en **pause** et ainsi accéder au **menu d'options** en appuyant sur la touche Echap. Ce menu fonctionne de la même façon que celui qui apparaît lorsque tu interromps une course. Il te permet notamment de régler le volume du jeu.

Tu peux également sauvegarder les progrès de ton **Aventure**. Pour cela, sers-toi de l'option **Sauvegarder la partie**. La prochaine fois que tu joueras en mode **Aventure**, sélectionne **Continuer** dans le menu **Aventure**. A chaque fois que tu choisis l'option **Sauvegarder**, tu écrases la dernière partie sauvegardée.

Sélectionne **Continuer** et appuie sur la touche Entrée pour reprendre la partie. Pour quitter le mode **Aventure** et revenir au **menu principal**, sélectionne **Quitter l'aventure** et appuie sur la touche Entrée.

Après une course, tu as cinque possibilités
- Continuer
- Recommencer
- Ralenti
- Explorer - Dans chaque monde excepté Sandy Bay, tu peux choisir d'explorer librement.
- Quitter l'aventure

Arcade

Lorsque tu joues pour la première fois à LEGO® Racers 2, les quatre circuits de Sandy Bay sont accessibles en mode **Arcade**. Par la suite, tous les circuits des mondes que tu peux visiter en mode **Aventure** pourront être joués en mode **Arcade**. Tu peux aussi faire la course sur les circuits de boss en mode **Arcade**, mais sache que tu ne pourras pas affronter le boss lui-même.

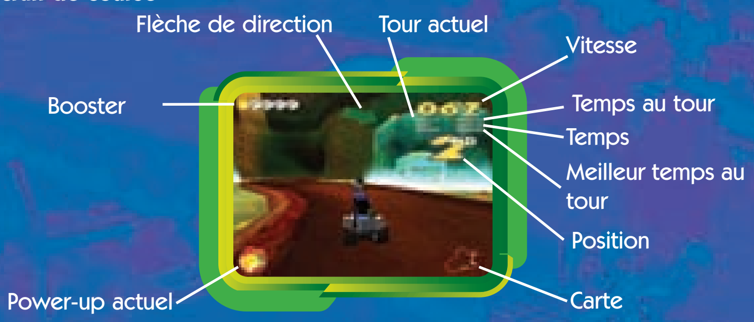
Mode 1 Joueur

Choisis un monde, un circuit ainsi que le nombre de tours (à l'aide des touches de direction gauche et droite) et entre ton nom. Ensuite, sélectionne un pilote et une voiture et mets-toi en piste. Sers-toi des touches de direction droite et gauche pour faire défiler les voitures et sélectionnes-en une à l'aide de la touche Entrée. Choisis ensuite un pilote. Il pourra s'agir du personnage que tu incarnes dans l'histoire, d'un personnage parmi ceux que tu as conçus ou encore d'un autre pilote au choix. Si tu fais une erreur, ne t'inquiète pas, tu pourras revenir en arrière avant de commencer la course.

En mode **Arcade**, tu ne peux pas t'adresser aux personnages LEGO et tu ne gagnes pas de briques or lorsque tu termines premier à une course. En outre, dans ce mode, tu ne trouveras ni briques or cachées ni **jeux bonus**.

Après une course. Appuie sur une touche pour continuer. Un autre menu apparaît, avec les trois options suivantes :
- Recommencer
- Ralenti – Cette option te permet de revoir ta dernière course. Pendant le ralenti, appuie sur la touche Echap pour faire apparaître un menu te permettant de Quitter, de poursuivre le ralenti ou de le revoir depuis le début.
- Quitter – Permet de revenir au menu principal.

Ecran de course



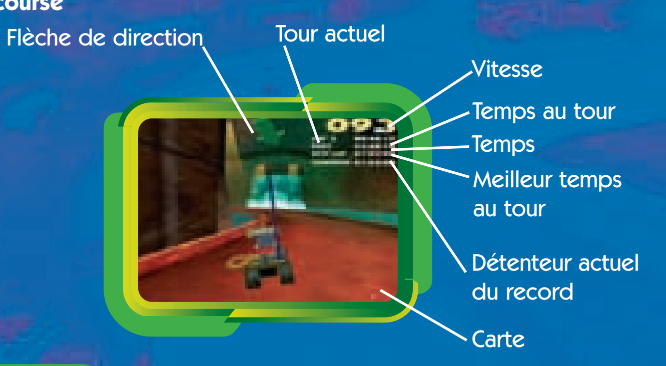
Meilleurs temps

Sélectionne **Meilleurs temps** dans le menu 1 Joueur et choisis un monde LEGO®. Ensuite, mets en surbrillance un des circuits et le meilleur temps au tour apparaîtra. Sélectionne l'option **Sortie** pour revenir en arrière.

Contre la montre

En mode **Contre la montre**, tu peux essayer de battre le meilleur temps au tour enregistré pour chaque circuit. Après le premier tour, tu seras rejoint par une 'voiture fantôme' contre laquelle tu pourras concourrir; la voiture représente le tour le plus rapide que tu auras accompli une fois lors du mode Contre la Montre. Tu peux faire autant de tours que tu le désires pour essayer de la battre. Comme en mode **Arcade**, tu ne peux accéder qu'aux circuits des mondes que tu peux visiter en mode **Aventure.** Lorsque tu charges le jeu pour la première fois, les quatre circuits de Sandy Bay sont disponibles en mode **Contre la montre**. Sélectionne un monde et un circuit, entre ton nom et enfin, choisis un pilote et une voiture.

Ecran de course



Jeux bonus

Cette option te permet de participer à tous les **jeux bonus** trouvés en mode **Aventure**. Choisis le jeu auquel tu veux participer (sélectionne par exemple Sandy Bay, si tu veux jouer à la station de taxi), puis sélectionne un niveau de difficulté. Appuie sur la touche entrée pour commencer à jouer.

Mode 1 Joueur

A la fin du jeu, tu peux choisir l'une des deux options suivantes :

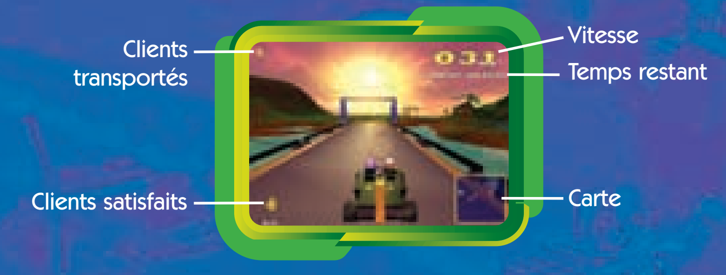
- Recommencer
- Quitter le Jeu Bonus – Cette option te permet de revenir au **menu principal**.

Pour en savoir plus sur les jeux bonus, voir page 19.

Ecran de course



Dino Island, Arctic, Mars, Xalax



Sandy Bay

Mode 2 Joueurs

L'option **2 Joueurs** dans le **menu principal** te permet de jouer contre un ami en mode **Arcade** et de participer aux **jeux bonus.**

La préparation des courses est légèrement plus longue en mode **2 Joueurs**. Une fois le monde et le circuit choisis, le joueur 1 choisit une voiture, suivi du joueur 2. Ensuite, les joueurs 1 et 2 choisissent un pilote, chacun leur tour.

Si les deux joueurs utilisent le clavier pour contrôler leurs voitures, nous vous recommandons de reconfigurer les touches à travers la section Options de Jeux dans le menu principal (voir page 9).

Arcade

Le mode **Arcade** fonctionne exactement de la même façon que le mode **1 Joueur.**

Championnat

Tout d'abord, entre ton nom, puis choisis un personnage et une voiture ; ensuite, c'est au tour du joueur 2. Deuxième étape : choisis les circuits qui composeront ton **Championnat**. Là encore, les circuits sont limités à ceux des mondes déjà visités en mode **Aventure**. Choisis un monde, un circuit et le nombre de tours (à l'aide des touches directionnelles gauche et droite). Tu peux également supprimer des circuits, en modifier et en sélectionner de façon aléatoire. Lorsque tu es satisfait de ton **Championnat**, sélectionne **Commencer** et appuie sur la touche Entrée.

En mode **Championnat**, l'écran de course affiche les mêmes informations qu'en mode **Arcade** (voir page 23).

Mode 2 Joueurs





Et si tu affrontais un ami en duel dans chacun des mondes LEGO, ? Avec ce mode, pas de circuit ! Tu peux piloter où tu veux. Les deux joueurs peuvent collecter des power-ups et les utiliser contre leur adversaire. Le premier joueur qui a perdu toutes les briques de sa voiture est éliminé et l'autre joueur est déclaré vainqueur. Choisis d'abord un monde. Ensuite, chaque joueur sera invité à entrer son nom, à sélectionner un pilote et une voiture.



ATTENTION TO DETAIL LIMITED.

Stuart Tilley - Producer
Gavin Cooper - Assistant Producer
Tim Swan - Lead Programmer
Steve Bennett - Renderer Programmer
Rob Baker - Renderer and Effects Programmer
Geoff Browitt - Front End Programmer
Glen Watts – Artificial Intelligence
Jon Brightwell - Sound and Installer Programmer
Programmers - Lyndon Sharp, Jason Bell, David Christie, Olivier Renault

Designers - Mike McCurdy, Neil Wigfield

Richard Priest - Lead Artist
Artists - Robert James, Tony Heap, Jimmy O'Ready, Chris Oxenbury, John Dunn
Ben Blethyn - 2D Art
Animation - Alan Paul, Ben Blethyn

John Dunn - Jump Point FMV

John Davies - Game and FMV Sound Design
John Hancock - Audio Manager / Musician
Stafford Bawler - Lead musician
Steve Maloney - Musician

Chris Gibbs - Managing Director
Fred Gill - Technical Director
Dene Landucci - PR Guru

ARTWORLD UK LIMITED

Rob Dorney - Intro FMV

Crédits

LEGO® SOFTWARE

World-wide Managing Director – Mark Livingstone

Développement du produit
Alex Camilleri - Senior Producer
David Williams - Producer
Gary Simmons – Assistant Producer
Wayne P Gardner - Producer's Assistant

Tests et assurance qualité
Kevin Turner - Head of Software Operations
Group Leads - Nick Bodenham, Andrew Donnelly
Lead Testers – Stephan Manners, Warren Leigh
Testers – Karl Fentiman, Kieron Clarke, Eddie Hayden, Daley Salami, Alex Shepherd
Technicians- James Dobbs, Alex Mundy and Jason Reast-Jones
Desmond Gayle – Code Supervisor
Merci à tous les membres du service QA pour leur précieuse collaboration.

Localisation
Isabelle Martin – Localisation Manager
Neil McKenna - Localisation Test Manager
Gary Mullett - Localisation Co-ordinator
Localisation Testers - Fritz Ehlers, Noam Halby, Pasquale Stacchiotti, Hicham Rakim, Conrado Dorado

Logistique
Nic Ashford - Head of Logistics
Robert Boyle – Logistics Controller

Marketing international
Sarah Radford – Marketing Manager
Martin Williams – Product Manager
Mary Jane Brett – Production Manager
Tim Price – Market Research Manager
Nicola Sunshine - Marketing Assistant

Ventes internationales
Leah Kalboussi - Global Sales Director

Remerciements additionnels
Un grand merci à tous les enfants pour leur collaboration irremplaçable tout au long du développement de ce produit.

Assistance clientèle

Assistance clientèle : 01 55 6951 75 (France)
02 711 9711 (Belgique)
01 800 9391 (Suisse)
E-mail : legomediaeuro@aqinc.com

Si tu nous téléphones, tu dois te trouver devant ton ordinateur, si possible. Tu dois nous donner un maximum d'informations. Note précisément les références de ton matériel:

- Vitesse et constructeur du processeur
- Modèle et constructeur des cartes son et vidéo
- Modèle et constructeur des lecteurs de CD-ROM et DVD
- La RAM
- Autres matériels et périphériques
- Informations sur les erreurs

Note – Si tu n'arrives pas à obtenir les informations voulues sur le système, consulte ton revendeur.



Satisfait ou remboursé !

Garantie de remboursement total de 30 jours.

Nous nous engageons à te fournir le meilleur logiciel possible. Si ce produit LEGO Media ne t'a pas donné entière satisfaction, tu peux le renvoyer dans les 30 jours suivant son achat, sous réserve que le produit renvoyé soit complet, c'est à dire non endommagé, qu'il comprenne l'intégralité des éléments contenus dans l'emballage d'origine et qu'il soit accompagné du ticket de caisse. Nous nous engageons alors à procéder dans les meilleurs délais à un remboursement intégral ou à un échange contre un autre produit LEGO Media de valeur moindre ou équivalente. N'oublie pas d'indiquer ta préférence.
Cette clause vient s'ajouter aux droits du consommateur et ne modifie ceux-ci en aucune façon.
Pour d'informations contacte notre service consommateurs – voir page XX

Avertissement sur l'epilepsie

Veuillez lire ce paragraphe avant de jouer à des jeux vidéo ou avant de laisser vos enfants jouer à un de ces jeux. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie, comportant le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo ou lorsqu'elles regardent des images sur leur écran, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Développé par Attention To Detail Limited.

Fabriqué dans l'Union Européenne


4170772

